

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY TERHADAP HASIL  
BELAJAR PUKULAN BACKHAND BULUTANGKIS PADA SISWA  
KELAS VIII**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**Oleh**

**ADE MAULANA**  
**NIM. F38010005**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
2015**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY TERHADAP HASIL  
BELAJAR PUKULAN BACKHAND BULUTANGKIS PADA SISWA  
KELAS VIII**

**ADE MAULANA**

**NIM. F38010005**

**Disetujui,**

**Pembimbing I**



**Wiwik Yunitaninggrum M.Pd**  
**NIP. 197906042008122001**

**Pembimbing II**



**Eka Supriatna.M.Pd**  
**NIP. 197711122008011002**

**Disahkan,**



**Dekan**

**Dr. Martono**  
**NIP. 196803161994031014**

**Ketua Jurusan PENJASKESREK**



**Prof. Dr. Victor Simanjuntak, M.Kes**  
**NIP. 195505251976031002**

# **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY TERHADAP HASIL BELAJAR PUKULAN BACKHAND BULUTANGKIS PADA SISWA KELAS VIII**

**Ade Maulana, Wiwik Yunitanigrum, Eka Supriatna**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FKIP UNTAN

*Email: ademaulana97@yahoo.co.id*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa, apakah ada pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Pukulan Backhand Bulutangkis Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak. Metode yang di gunakan adalah metode *eksperimen* dengan bentuk penelitian yaitu *Pre-Experimental Design*. Sampel penelitian seluruh siswa kelas VIII A berjumlah 36 siswa. Analisis data dilakukan menggunakan analisis uji-t Hasil analisis data diperoleh rata-rata *pretest* 12,61 dan rata-rata *posttest* 17,55 (meningkat sebesar 4,94). Analisis uji pengaruh hipotesis nilai  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 27,55 melihat tabel statistika pada derajat kebebasan  $db=(N-1)$  adalah  $36 - 1 = 35$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar  $= 2,030$ . Nilai  $t_{hitung} = 27,55$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel} = 2,030$ , artinya hipotesis diterima dan terdapat pengaruh model pembelajaran inquiry terhadap hasil belajar pukulan backhand bulutangkis pada siswa kelas VIII A. Persentase peningkatan sebesar 39,17%. Disimpulkan bahwa model pembelajaran inquiry memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar pukulan backhand bulutangkis.

**Kata Kunci:** *Model inquiry, pukulan backhand bulutangkis.*

**Abstract:** This study aims to analyze, whether there was an effect of Inquiry Learning Model Against Badminton Backhand Blow Learning Outcomes Students of Class VIII A SMP Negeri 2 Pontianak. The method used is an experimental method to study shape ie Pre-Experimental Design. The research sample the entire class VIII A numbered 36 students. Data analysis was performed using t-test analysis results of the analysis of data obtained an average of 12.61 pretest and posttest average of 17.55 (an increase of 4.94). Analysis of the influence of the hypothesis test that is equal to 27.55 tcount see statistical tables on the degree of freedom  $db = (N-1)$  is  $36-1 = 35$  at the 5% significance level obtained ttable value of  $= 2.030$ . Value  $t = 27.55$  is greater than the value table  $= 2.030$ , meaning that the hypothesis is accepted and there are significant inquiry learning model on learning outcomes backhand badminton in class VIII A. The percentage increase of 39.17%. It was concluded that the inquiry learning model has a positive influence on the improvement of learning outcomes backhand badminton.

**Keywords:** *Model inquiry, backhand badminton.*

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dapat merangsang perkembangan individu secara mandiri. Melalui pendidikan jasmani ini pula yang nantinya siswa akan dapat mengaktualisasikan diri mereka kedalam tiga aspek yang sangat penting yang terdapat didalam pendidikan jasmani dan juga dapat mengembangkan potensi mereka dalam keterampilan berolahraga. Aspek tersebut yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Dari pengalaman kegiatan PPL yang telah penulis laksanakan, penulis merasakan ada suatu masalah tentang metode pembelajaran yang sering digunakan oleh tenaga pengajar pada saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Tony Grice (1996:1) bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket dan bola dengan teknik memukul pemukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan. Pada SMP Negeri 2 Kota Pontianak dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani dan kesehatan terdapat pembelajaran bulutangkis. Bulutangkis adalah jenis olahraga yang dapat dimainkan secara individu maupun secara beregu sehingga untuk menentukan kemampuan siswa itu berbeda-beda. Oleh karena itu setiap siswa banyak yang kurang memahami teknik dasar pukulan *backhand* bulutangkis pada permainan bulutangkis. Terutama teknik pegangan raket yang benar. Untuk dapat melakukan pukulan *backhand* secara benar siswa terlebih dahulu harus mengetahui cara pegangan raket bulutangkis yang benar. Karena pegangan raket yang benar dapat menentukan gerakan yang lebih optimal dari pukulan *backhand* tersebut.

Kemudian saat pembelajaran berlangsung, siswa cenderung merasa jenuh atau bosan dengan materi pukulan *backhand* yang disampaikan guru, karena metode pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi dan selalu metode yang sama dari awal hingga akhir pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan materi yang akan dipelajari dilapangan, siswa masih banyak yang bermain dan tidak sepenuhnya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh gurunya di depan. Dikarenakan siswa merasa bosan mendengarkan penjelasan materi bulutangkis yang terlalu banyak tersebut. Banyak siswa yang tidak mendengarkan dengan benar tentang materi pelajaran yang sudah guru jelaskan di depan, banyak siswa yang tidak mengerti tentang materi yang diajarkan di lapangan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang belum benar dalam melakukan teknik dasar pukulan *backhand* bulutangkis. Hanya beberapa siswa saja yang sudah benar dalam melakukan teknik dasar pukulan *backhand* bulutangkis. Dikarenakan mereka benar-benar mendengarkan semua materi yang dijelaskan oleh gurunya. Masih banyak siswa yang kurang dalam melakukan teknik dasar pukulan *backhand* bulutangkis.

Karena dalam proses pembelajaran bulutangkis khususnya pada teknik pukulan *backhand* tidaklah mudah untuk dapat melakukan gerakan tersebut dengan benar. Pada dasarnya siswa harus mengetahui apa yang menjadi topik dalam permasalahan tersebut. Sehingga sulit untuk melakukan pukulan *backhand* bulutangkis yang diajarkan oleh guru. Dengan banyaknya masalah yang dialami dalam proses pembelajaran tersebut, penulis akan mencoba menggunakan model pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Dengan masalah yang ditemui dilapangan seperti itu, Penulis akan menambahkan model pembelajaran *inquiri* untuk melengkapi model pembelajarannya. Disini penulis lebih memilih model *inquiri* dikarenakan model ini belum pernah digunakan oleh tenaga pengajar di sekolah yang nantinya akan

menjadi tempat penelitian penulis dan model ini membuat siswa lebih berfikir dan bertindak kreatif karena mereka akan mencari dan memecahkan masalah mereka sendiri dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Model *inquiry* adalah strategi pembelajaran yang merangsang, mengajarkan, dan mengajak siswa untuk berfikir kritis, analitis, dan sistematis dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai permasalahan yang diutarakan. (Rudi Hartono, 2013 : 61). Jadi model *inquiry* yaitu metode yang digunakan untuk siswa dalam mencari dan menemukan sendiri informasi tentang apa itu *backhand* bulutangkis yaitu materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran tanpa diberi tahu oleh pengajar. Jadi siswa dapat berpikir aktif dengan dibekali model pembelajaran tersebut sehingga dalam proses pembelajaran selanjutnya akan lebih bermanfaat bagi siswa. Dan pengajar tidak perlu panjang lebar menjelaskan kembali materi yg telah diberikan kepada siswa.

Menurut Wina Sanjaya (2006:196) strategi pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Bulutangkis adalah permainan diatas lapangan persegi panjang dengan ukuran panjang 13,4 meter dan lebar 6,1 meter, di tengah-tengah lapangan ada net yang tingginya 155 cm, tinggi net di tengah-tengah 152 cm. Semua garis batas lapangan bulutangkis, dibuat dengan ketebalan atau lebar 3,8 cm. (James Pool, 2011:15).

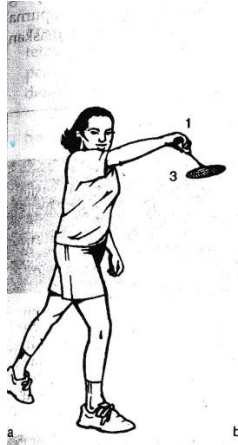
Agus Salim (2007:10) menyatakan permainan tersebut memakai peralatan yang di lengkapi dengan senar yang berfungsi untuk memukul bola dan juga dibentangkan net yang membagi area permainan menjadi dua yang di lewati oleh bola yang di sebut *shuttlecock* atau *cock*. Apabila *shuttlecock* jatuh dilantai atau menyangkut di net maka permainan terhenti”. Pada prinsipnya, permainan bulutangkis dapat dilakukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan (James Pool, 2011: 14). Florensia (2007:29) menyatakan “pada dasarnya , bulutangkis adalah cabang olahraga yang dimainkan dengan raket dan bola (*shuttlecock*) yang dipukul melampaui jaring yang direntangkan ditengah lapangan” Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis adalah permainan yang dilakukan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan dimainkan dengan menggunakan net, raket dan bola (*cock*).

Menurut Tony Grace (1996 : 42) Pukulan *backhand* merupakan pukulan yang dilakukan untuk mengembalikan pukulan lawan dari sisi *backhand* walau lawan berada dibelakang sepenuhnya. Dengan *footwork* dan teknik pemukulan yang sempurna, pukulan *backhand* membantu menghemat waktu dan tenaga dan dapat menghasilkan pukulan efektif yang bersifat bertahan atau menyerang.

Menurut Tony Grice, (1996:45) tahap-tahap pelaksanaan pukulan *backhand* pada bulutangkis yaitu:

### **1. Fase persiapan**

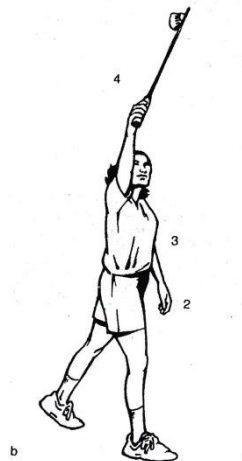
- a) Grip handshake atau pistol
- b) Posisi memukul menyamping kearah belakang
- c) Tahan tangan yang memegang raket keatas dengan tangan bagian bawah yang paralel ke lantai
- d) Letakkan berat badan pada kaki belakang yang dominan



Gambar 1 fase persiapan (gerakan awal)  
(sumber Toni Grace, 1996 : 45)

## 2. Fase Pelaksanaan

- Siku mendahului gerakan mengulurkan tangan
- Gerakkan tangan yang tidak dominan kebawah
- Putar tubuh bagian atas
- Gapai tinggi keatas untuk melakukan pukulan
- Telentangkan tangan bagian bawah
- Kepala raket mengikuti gerakan



Gambar 2 fase pelaksanaan (gerakan inti)  
(sumber : Toni Grace, 1996 : 45)

## 3. Fase *Follow-Through*

- Raket mengikuti daerah kontak mengarah kebawah sejajar dengan pengembalian bola
- Dorong tubuh kedepan dengan kaki yang berada dibelakang untuk mendorong tubuh kembali ketengah lapangan
- Gunakan pemindahan berat badan untuk menambahkan momentum dan tenaga



Gambar 3 fase lanjutan (gerakan akhir)  
(sumber : Toni Grace, 1996 : 45)

## METODE

Bentuk penelitiannya yaitu menggunakan *pre-experimental designs (nondesigns)*. Sugiyono (2010:74) menyatakan, "*pre-experimental designs* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen". Hal ini terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010 : 117). Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Pontianak Selatan.

Riduwan (2010:63) *purposive sampling* ialah teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:139-140) *purposive sampling* adalah sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut maka didalam penelitian ini penulis memilih menggunakan sampel pada kelas VIII A SMP N 2 pontianak berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 17 siswi putri dan 19 siswa putra. Dari jumlah sampel yang telah ditetapkan, penulis mengambil sampel dari kelas VIII A dengan beberapa alasan yaitu :

1. Kemampuan teknik dasar pukulan *backhand* pada siswa kelas VIII A masih banyak yang salah, dari gerak kaki, tangan, dan posisi tubuh.
2. Dari jumlah siswa kelas VIII A dalam melakukan gerakan pukulan *backhand*, rata-rata masih kurang benar.
3. Cara memegang raket yang benar dan sesuai untuk pukulan *backhand* bulutangkis masih belum diketahui oleh siswa kelas VIII A.

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara untuk mendapatkan data yang sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan (Suharsimi Arikunto, 2006:222). Adapun teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan pengukuran yang terdiri dari tes awal (pretest), selanjutnya setelah pretest dilakukan maka subjek penelitian akan diberikan perlakuan melalui proses pembelajaran dengan metode *inquiry*, setelah proses pembelajaran ini dilakukan, maka dilakukan tes akhir (posttest). Tes akhir (posttest) yang ditujukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan metode inkuiri dalam pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis yang dimiliki siswa.

Adapun penilaian kemampuan hasil belajar pukulan *backhand* adalah sebagai berikut : siswa diberi kesempatan untuk melakukan pukulan *backhand* sebanyak 3 kali kesempatan, sedangkan dalam penilaian adalah nilai yang akan diambil adalah nilai tertinggi dari 3 kali kesempatan melakukan pukulan *backhand* dalam yang telah dilakukan.

**Tabel 1**  
**Kisi-kisi Rubrik Penilaian Kemampuan Backhand**  
**Permainan Bulutangkis**

No.	Aspek Penilaian	Poin		
		1	2	3
1.	Fase Persiapan	1. Posisi memukul menyamping ke arah belakang 2. Tahan tangan yang memegang raket ke atas dengan tangan bagian bawah yang parallel ke lantai, kepala raket mengarah kebawah 3. Letakkan berat badan pada kaki belakang yang dominan		
2.	Fase Pelaksanaan	1. Gerakan tangan yang tidak dominan ke bawah 2. Putar tubuh bagian atas 3. Gapai tinggi ke atas untuk melakukan pukulan 4. Kepala raket mengikuti gerakan		
3.	Fase Follow-Through	1. Raket mengikuti daerah kontak mengarah kebawah sejajar dengan pengembalian bola 2. Dorong tubuh kedepan dengan kaki yang berada dibelakang untuk mendorong tubuh anda kembali ketengah lapangan 3. Gunakan pemindahan berat badan untuk menambahkan momentum dan tenaga		
Skor Maksimal				30

Sumber: Tony Grice ( 2007 : 45 )

Keterangan :

1. Kurang jika memperoleh skor 1
2. Cukup jika memperoleh skor 2
3. Baik jika memperoleh skor 3



Untuk menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu:

### 1. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan apabila  $t$  hitung  $< t$  table. untuk mengetahui apakah populasi data yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , begitu juga sebaliknya, jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tersebut tidak normal. Uji normalitas data dengan menggunakan Chi kuadrat ( $\chi^2$ ). Rumus dasar chi kuadrat (Subhana dan Sudrajat 2009: 161) adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan

$\chi^2$  = chi kuadrat

$f_o$  = frekuensi yang diobservasi

$f_h$  = frekuensi yang diharapkan

$f_o - f_h$  = selisih data  $f_o$  dengan  $f_h$

### 2. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan apabila  $f$  hitung  $> t$  table. untuk mengetahui beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Sebagai kriteria pengujian jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Pengujian dilakukan dengan uji  $F$  dengan rumus (Subhana dan Sudrajat 2009: 161) sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Keterangan: Bahwa varians

### 3. Uji Pengaruh

Adapun uji pengaruh yang digunakan yaitu dengan rumus  $t$ -tes (Ali Maksum, 2007: 41) sebagai berikut :

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D^2) - (\sum D)^2}{(N-1)}}$$

Keterangan :

$D$  = Perbedaan setiap pasangan skor (pretest-posstest)

$N$  = Jumlah Sampel

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa dengan menggunakan model *Inquiry*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak yang berjumlah 36 orang.

#### 1. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data yang diambil dari hasil pengolahan data, baik tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*) tentang hasil belajar lempar cakram gaya menyamping dalam bentuk tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Data Deskripsi Hasil Belajar Pukulan Backhand Bulutangkis**  
**Pada Siswa-siswi Kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak**

Deskripsi	Mean	Min	Max	Std. Deviasi
Tes awal ( <i>pretest</i> )	12,61	10	17	2,23
Tes akhir ( <i>posttest</i> )	17,55	13	22	2,77

Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil belajar siswa yang terdiri dari 36 sampel diperoleh hasil untuk tes awal (*pretest*) yaitu rata-rata 12,61, skor minimal 10 dan skor maksimal 17, dengan standar deviasi 2,23. Sedangkan untuk tes akhir (*posttest*) yaitu rata-rata 17,55, skor minimal 13 dan skor maksimal 22, dengan standar deviasi 2,77.

#### 2. Perbandingan Tes Awal Dan Tes Akhir

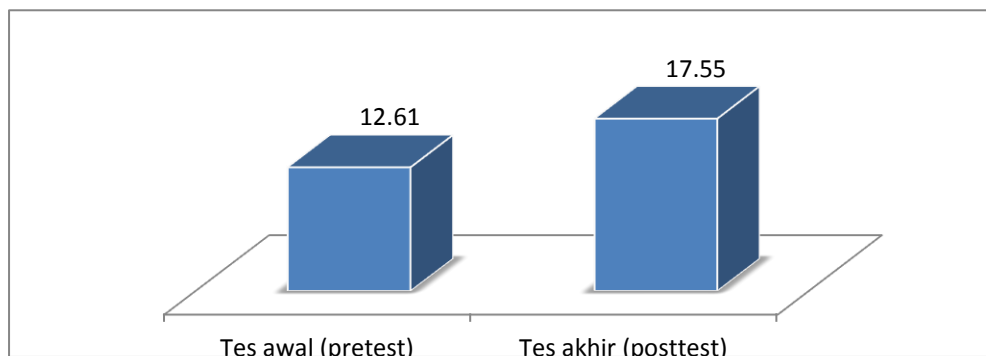
Berdasarkan hasil pelaksanaan perlakuan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Inquiry* terhadap hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak. Adapun perbandingan antara tes awal dan tes akhir diuraikan dalam bentuk tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Rata-rata Kemampuan Pukulan Backhand Bulutangkis**  
**Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak**

Data	Rata-rata Hasil Belajar
Tes awal ( <i>pretest</i> )	12,61
Tes akhir ( <i>posttest</i> )	17,55

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data tes awal dan tes akhir pada tabel 3 maka dapat diketahui rata-rata kemampuan pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak, yaitu rata-rata tes awal (*pretest*) 12,61 dan rata-rata tes akhir (*posttest*) 17,55.

Hasil rata-rata tersebut disajikan dalam bentuk gambar grafik 1 sebagai berikut:



**Grafik 1 Rata-rata Tes Awal dan Tes Akhir Kemampuan Pukulan Backhand Bulutangkis**

Berdasarkan gambar grafik 1 dapat diuraikan bahwa terjadinya peningkatan antara rata-rata tes awal dan rata-rata tes akhir. Peningkatan yang terjadi antara rata-rata tes awal dan tes akhir sebesar 4,94.

### 3. Analisis Uji Hipotesis

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data hasil penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan rumus Chi-kuadrat. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapat hasil data pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4**

**Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest***

Indikator	Signifikan	Keterangan
<i>Pretest</i>	$11,42 < 18,5$	Normal
<i>Posttest</i>	$5,09 < 21,7$	Normal

Dalam perhitungan ditemukan Chi-kuadrat hitung (*pretest*) = 11,42 dibandingkan dengan Chi-kuadrat tabel dengan dk = 7 dan kesalahan 1%, maka harga Chi-kuadrat tabel = 18,5. Selanjutnya Chi-kuadrat hitung (*posttest*) = 5,09 dibandingkan dengan Chi-kuadrat tabel dengan dk = 9 dan kesalahan 1%, maka harga Chi-kuadrat tabel = 21,7. Karena Chi-kuadrat hitung untuk *pretest* =  $11,42 < 18,5$  harga Chi-kuadrat tabel (18,5) dan *posttest* =  $5,09 < 21,7$  harga Chi-kuadrat tabel (21,7), maka distribusi data statistik 36 sampel tersebut dinyatakan normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya data dalam penelitian yang dilakukan. Pengujian homogenitas varian yaitu dengan menggunakan uji F. Adapun hasil dari uji homogenitas yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5**

**Hasil Uji Homogenitas**

Signifikan	Keterangan
$1,55 < 1,78$	Homogen

Harga F hitung = 1,55 dibandingkan dengan harga F tabel = 1,78 dengan dk pembilang sama, kebetulan jumlah  $n_1$  dan  $n_2$  sama yaitu 36 (dk pembilang dan dk penyebut sama). Berdasarkan tabel F, maka harga F hitung lebih kecil dari F tabel ( $1,55 < 1,78$ ) untuk F tabel 1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varian data yang akan dianalisis homogen.

c. Uji Pengaruh (uji-t)

Uji pengaruh dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *inquiry* terhadap hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa SMP Negeri 2 Pontianak. Pengujian pengaruh dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil penghitungan data yang dilakukan dengan uji-t dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Hasil Uji-T Antara Tes Awal Dan Akhir**

Uraian	Rata-rata	$T_{hitung}$	d.b	$T_{tabel}$	Taraf Signifikan
<i>Pretest</i>	12,61	27,55	35	2,030	5%
<i>Posttest</i>	17,55				

Berdasarkan data pada tabel 4.5 maka didapat nilai  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 27,55. Dengan melihat tabel statistika dimana pada derajat kebebasan  $dk = (N-1)$  adalah  $36-1 = 35$  dan pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,030. Dengan demikian nilai dari  $t_{hitung} = 27,55$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel} = 2,030$ , artinya hipotesis diterima dan terdapat pengaruh model pembelajaran *Inquiry* terhadap hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 2 Pontianak. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 39,17%.

### Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tentang pengaruh model pembelajaran *inquiry* terhadap hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak. Penelitian dilakukan dengan menganalisis uji pengaruh antara tes awal dan tes akhir untuk mengetahui uji peningkatan hasil belajar yang telah dilakukan siswa. Proses pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan *pretest* terhadap siswa dan dilanjutkan dengan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry*. Setelah siswa melakukan *treatment* yang telah diberikan, peneliti melakukan tes kedua (*posttest*) kepada siswa-siswi untuk melihat apakah ada perubahan atau peningkatan yang lebih dari hasil tes sebelumnya (*pretest*).

Pada penelitian ini, model pembelajaran *inquiry* terhadap hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis menjadi obyek utama pembahasan dalam penelitian ini, dimana model pembelajaran *inquiry* yang diberikan pada siswa-siswi merupakan konsep belajar yang diperoleh dari “*sharing*” antar teman, antar kelompok dan antara yang tahu dengan yang belum tahu. Dalam penelitian ini lebih menekankan pada pemanfaatan siswa yang lebih cepat menguasai materi untuk membantu siswa lain yang lambat menguasai materi bulutangkis yang disampaikan. Tujuan *inquiry* adalah siswa dituntut untuk dapat berfikir lebih aktif, kritis, analitis, dan sistematis dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai permasalahan yang diutarakan. Jadi untuk dapat menemukan jawaban dari permasalahan tersebut, siswa diberikan keleluasaan dan kebebasan untuk mengeksplorasi seluruh kemampuannya tanpa harus terbebani. Kemudian yang terpenting dari model ini adalah membebaskan siswa untuk bereksplorasi dengan dirinya dan lingkungannya dengan menggunakan apa yang telah diketahui dan menyadari bahwa apa yang dilakukannya itu adalah hasil perolehannya sendiri bukan dari guru.

Berdasarkan hasil pengambilan data baik tes awal atau tes akhir penelitian, didapat bahwa pada tes awal sebelum diberikan perlakuan melalui pembelajaran, rata-rata hasil kemampuan pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak, yaitu rata-rata tes awal 12,61 dan rata-rata tes akhir 17,55. Dari hasil uji normalitas, harga Chi-kuadrat hitung untuk *pretest* = 11,42 < harga Chi-kuadrat tabel = 18,5 dan *posttest* = 5,09 < harga Chi-kuadrat tabel = 21,7, maka data dinyatakan normal. Kemudian dari hasil uji homogenitas, nilai  $F_{hitung} = 1,55 < \text{nilai } F_{tabel} = 1,78$  dan data dinyatakan homogen. Selanjutnya berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai dari  $t_{hitung} = 27,55$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,030$ , artinya hipotesis diterima dan terdapat pengaruh model pembelajaran *inquiry* terhadap hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 39,17%. Berdasarkan hasil perhitungan data statistik yang telah dilakukan, terdapat perbedaan hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis antara *pretest* dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Hasil data *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari penggunaan model belajar *inquiry* yang peneliti terapkan terhadap siswa. Penerapan model pembelajaran *inquiry* yang dilaksanakan di lapangan yaitu, siswa diberi penjelasan tentang tujuan pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis dan cara kerja dengan menggunakan model pembelajaran *inquiry* dan selanjutnya siswa dibagi dalam kelompok kecil. Fokus utama dalam model pembelajaran *inquiry* adalah pemanfaatan siswa yang memiliki kemampuan lebih dalam belajar pukulan *backhand* bulutangkis.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Berdasarkan hasil rekapitulasi data, baik tes awal maupun tes akhir sebagai hasil dari penelitian, maka didapat bahwa pada tes awal sebelum diberi perlakuan melalui pembelajaran, rata-rata hasil kemampuan pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 2 Pontianak, yaitu rata-rata tes awal 12,16 dan rata-rata tes akhir 17,55 (peningkatan sebesar 4,94). (2) Berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai dari  $t_{hitung} = 27,55$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,030$ , artinya hipotesis diterima dan terdapat pengaruh model pembelajaran *inquiry* terhadap hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 39,17%.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 2 Pontianak, penulis ingin memberikan saran bahwa (1) Melihat dari kelebihan dan kelemahan pembelajaran ini Model pembelajaran *inquiry* memiliki dampak positif dan memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa-siswi. Guru dapat memanfaatkan siswa dengan menggunakan model *inquiry*, karena model *inquiry* dapat membuka talenta/bakat yang dimiliki oleh siswa. (2) Selain itu dalam proses pelaksanaannya, model pembelajaran *inquiry* harus direncanakan dengan baik agar lebih menarik bagi siswa-siswi untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan untuk mencapai tujuan belajar

yang yang diharapkan. Karena apabila tidak direncanakan maka akan sulit untuk mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa, membutuhkan waktu lama dalam mengimplementasikannya dan waktu yang digunakan tidak akan cukup.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Florensia. 2007. *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta : Pustaka Bunda
- Grice, Tony. 1996. *Bulu Tangkis Petunjuk Praktis Untuk Pemula Dan Lanjut*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Hartono, Rudi. 2013. *Ragam Model Pembelajaran yang Mudah Diterima Murid*. Jogjakarta : Diva Press
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan : UNS
- Poole, James 2011. *Belajar Bulutangkis*. Bandung : Pionir Jaya.
- Riduwan. 2010. *Metode & Teknik Menyusun Tesis*. Bandung : Alfabeta
- Salim, Agus. 2007. *Buku Pintar Bulutangkis Seri Olahraga untuk Pemula*. Bandung : Ujung Berung.
- Subhana dan Sudrajat. 2009. *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung : Pustaka Setia.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.